ZÉ CARIOCA

REVISTA QUINZENAL DE WALT DISNEY · ANO XXX · Cr$ 7,00

EDITORA ABRIL

1461

CHUTINOSACO

GRÁTIS!
6 fichas Disney

1903 VARGAS FBPA

RD

DESTAQUE e brinque

O trenó de Papai Noel

para montar e brincar no Natal

DE Carlinhos...

PARA Papai Noel...

Escreva agora mesmo sua cartinha para o Papai Noel e peça de presente este lindo trenó para montar e brincar neste Natal

EDITORA ABRIL

coisa clal

WALT DISNEY

ZÉ CARIOCA em PAPAGAIUS ARREPIADUS

© 1979 WALT DISNEY PRODUCTIONS.

VOU ME ESCONDER AQUI!

CADÊ ELE?

BOLAS! ELE SUMIU!

ZOOLÓGICO

ME MOLHEI TODO! MAS, EM COMPENSAÇÃO, ESCAPEI!

VOU PENDURAR MINHA ROUPA AQUI PRA SECAR!

FIQUEI COM AS PENAS TODAS ARREPIADAS!

PUXA! ENTREI NO ZOOLÓGICO!

GARÇA

PATURI

LEGAL! VOU DAR UMA VOLTA SEM PAGAR NADA!
GARÇA
PATUR

♫ LARIRI-RI-RI! ♫

VEJA, DOUTOR CALIBI CHARADA!
NÃO PODE SER!

É O RARÍSSIMO PAPAGAIUS ARREPIADUS!
PRECISAMOS CAPTURÁ-LO!

ELE SERÁ A ATRAÇÃO MÁXIMA DO ZÔO!

PEGAMOS!
EPA!

ESTÁ BEM! EU PAGO A ENTRADA!

O RARÍSSIMO PAPAGAIUS ARREPIADUS FALA?

NÃO!

?

SERÁ QUE NOS ENGANAMOS?

NÃO! DEVE SER UM EXEMPLAR MAIS RARO AINDA!

NÃO É À TOA QUE ESSES DOIS ESTÃO NO ZOOLÓGICO!

EU PODERIA SABER PARA ONDE VOCÊS ESTÃO ME LEVANDO?

PARA A SUA GAIOLA!

GAIOLA? VOCÊS ESTÃO PENSANDO QUE EU SOU O QUÊ?

O PAPAGAIUS ARREPIADUS, ORA!

VOCÊS ESTÃO LOUCOS! EU NÃO SOU ISSO, NÃO!

VOU BUSCAR UM DESENHO DO PAPAGAIUS ARREPIADUS PRA ELE VER!

ISSO MESMO!

SOLTEM-ME! EU SOU UM PAPAGAIO COMUM! QUERO UM ***HABEAS-PENAS!***

NÃO E NÃO!

POIS VEJA ISTO!

!

PUXA! É PARECIDÍSSIMO COMIGO!

ELE SÓ FOI VISTO UMA VEZ, NO SÉCULO PASSADO!

COMO É? ESTÁ CONVENCIDO AGORA?

NÃO! EU APENAS MOLHEI AS PENAS!

VAMOS EMBORA! QUE DESCULPA MAIS ESFARRAPADA!

GLUP!

BOLAS! EU NÃO TENHO NENHUM PENTE PRA ARRUMAR AS PENAS!

ESTOU ENCRENCADO!

MAS ONDE SERÁ QUE ELES FORAM ARRUMAR UM DESENHO DAQUELE PAPAGAIUS?

UM DESENHO COM MAIS DE CEM ANOS...

É ISSO!

EI! QUERO FALAR COM VOCÊS DOIS!

VOCÊ ESTÁ COM FOME? NÓS JÁ MANDAMOS BUSCAR SEMENTE DE GIRASSOL ARREPIADA!

NÃO É NADA DISSO! EU POSSO PROVAR QUE NÃO SOU ESSE PAPAGAIUS AÍ!

É, SIM!

OLHA O DESENHO AQUI!

EU POSSO EXPLICAR!

ENTÃO EXPLIQUE...

MAS QUE VOCÊ É, É!

ACONTECE QUE NO SÉCULO PASSADO...

"...EU TINHA UM BISAVÔ CHAMADO ZÉ BANDEIRANTE!"

"FOI UM DOS BANDEIRANTES QUE MAIS SE EMBRENHOU NO INTERIOR DA SELVA PARA CONQUISTAR NOVAS TERRAS!"

QUANTO MAIS LONGE MELHOR! OS COBRADORES NUNCA ME ALCANÇARÃO!

"NUMA DESSAS ANDANÇAS, ELE CAIU NUM RIO..."

TCHIBUM!

"AÍ ELE BOTOU A ROUPA PRA SECAR E TAMBÉM ESTAVA COM AS PENAS TODAS ARREPIADAS..."

BOLAS!

"ENTÃO OS COBRA...HÃ...BANDIDOS APARECERAM!"

(GLUP!) OS COBRADORES!

ALCANÇAMOS O CALOTEIRO!

"E, QUANDO ELE ESTAVA FUGINDO DOS BANDIDOS, FOI VISTO POR ALGUM PINTOR QUE FEZ ESSE DESENHO!"

PEGA! PEGA!

E ISSO É TUDO! PODEM CONSULTAR NO INSTITUTO HISTÓRICO!

SERÁ?

PODE SER, POIS A ÚNICA COISA QUE EXISTE SOBRE O PAPAGAIUS ARREPIADUS É ESTE DESENHO!

ACHO QUE ELE NÃO EXISTE!

ENTÃO? VÃO ME SOLTAR?

SIM! ACHO QUE NOS ENGANAMOS!

VOCÊ ESTÁ LIVRE!

OBRIGADO!

AGORA VOU PEGAR MINHA ROUPA E DAR NO PÉ!

É... ELE NÃO ERA MESMO!

POUCO DEPOIS...

AHÁ! AGORA VOCÊ NÃO ESCAPA!

EPA! O COBRADOR!

ME PONHAM NA GAIOLA! EU SOU O PAPAGAIUS ARREPIADUS! RÁPIDO!

?

?

fim

WALT DISNEY

PROF. PARDAL em TUDO UMA QUESTÃO DE REDUÇÃO

PRONTO! TERMINEI O REDUTOR DE OBJETOS QUE OS MENINOS PEDIRAM!

ELES QUERIAM QUE EU FIZESSE UM REDUTOR DE LIÇÃO DE CASA, MAS VÃO TER QUE SE CONTENTAR COM ESTE!

TRIIIIMM!

ALÔ!

ESSE REDUTOR PODE ME SER MUITO ÚTIL!

TUDO BEM, SENHOR PREFEITO! EU POSSO FAZER UMA CHUVA PRA REFRESCAR UM POUCO, SIM!

OBRIGADO, PARDAL!

EPA!

FAREI ISSO IMEDIATAMENTE!

ISSO ME DEU UMA IDÉIA! EH, EH, EH!

VOU COLOCAR O REDUTOR NO GELO SECO!

GELO SECO

GELO SECO

GELO SECO

AGORA VOU SAIR DA CIDADE O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL!

ACHO QUE UMA CHUVINHA É O SUFICIENTE!

O GELO SECO NÃO FALHA NUNCA!

VOU FICAR POR CIMA DAS NUVENS PRA NÃO ME MOLHAR!

CABRUM!

POUCO DEPOIS...

JÁ PAROU DE CHOVER!

PUXA! EU ESTAVA MAIS ALTO DO QUE PENSAVA!

?!

TUM!

O QUE ACONTECEU?

NOSSA! A CIDADE ENCOLHEU OU FUI EU QUE CRESCI?

UM GIGANTE!

DEVE SER O GULLIVER!

PEGA! PEGA!

NÃO, LARGA!

AH, AH, AH!

ESSA RISADA!

GAVIÃO!

EU MESMO! E QUERO PARABENIZÁ-LO PELA INVENÇÃO DO REDUTOR!

ALIÁS, AINDA GUARDEI UM POUQUINHO DELE PRA UMA OCASIÃO COMO ESTA!

SGUICH!

AGORA A CIDADE É MINHA! AH, AH, AH!

PARDAL, PARDAL! O QUE ACONTECEU?

O GAVIÃO DIMINUIU A CIDADE!

FAÇA ALGUMA COISA, ENTÃO! NÃO PODEMOS FICAR DESTE TAMANHO!

ESTOU PENSANDO...

MAS PENSE RÁPIDO, PORQUE O GAVIÃO...

... NÃO ESTÁ ROUBANDO DINHEIRO DOS BANCOS! ELE ESTÁ ROUBANDO OS PRÓPRIOS BANCOS!

VAMOS ATÉ O MEU LABORATÓRIO!

PRECISO INVENTAR UM ALIMENTADOR PRA ANULAR O EFEITO DO REDUTOR!

POUCO DEPOIS...

PRONTO, TERMINEI!

AGORA VAMOS CRESCER UM POUQUINHO!

PRONTO! VAMOS PEGAR O GAVIÃO!

ZUP!

POUCO DEPOIS...

GLUP!

TOMEM ISSO!

SGUICH!

QUERIAM ME PEGAR, HEIN?

EI, ENCOLHEMOS DE NOVO!

MAS VAMOS CRESCER JÁ, JÁ!

AINDA QUEREMOS PEGAR VOCÊ!

AH, É?!

(GLUP!) ACABOU!

VOCÊS AINDA NÃO ME PEGARAM! SE ALGUÉM ENCOSTAR A MÃO EM MIM, ELI JOGO ESSE PRÉDIO NO CHÃO!

SOCORRO!

AH, É?

SGLUICH!

GLUP!

E PRA SEU AZAR, GAVIÃO, VOCÊ ESTAVA SEGURANDO JUSTAMENTE A DELEGACIA!

QUERIA JOGAR A GENTE NO CHÃO, HEIN?

AGORA VOU FAZER UMA CHUVA COM O ALIMENTADOR PARA A CIDADE VOLTAR AO NORMAL!

EI, ESPERE, GAVIÃO! AINDA TEM UMA GOTA NO SEU REVÓLVER!

QUEM SABE COM ELA VOCÊ CONSEGUE REDUZIR A SUA PENA...

EH, EH, EH!

fim

WALT DISNEY
SUPERPATETA
em
SOCORRO!
SOCORRO!
OPA! ALGUEM PRECISA DE AJUDA!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
AQUELE PARECE ESTAR PRECISAN-DO MAIS!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
SOCORRO!
fim

Colecione as fichas Disney

E divirta-se a valer, com o animado JOGO DO QUARTETO.

REGRAS 1

1 - Podem jogar de 2 a 4 pessoas, que tiram a sorte para ver quem inicia o jogo.

2 - Depois de embaralhadas, distribui-se 8 cartas para cada jogador. As cartas restantes formam um monte sobre a mesa; todas viradas para baixo.

3 - Com suas 8 cartas, cada jogador vai procurar formar pares, trincas e quartetos, juntando os personagens de uma mesma "família". IMPORTANTE: as "famílias" são sempre compostas pelos personagens que aparecem nas 4 cartas da mesma cor.

4 - Para iniciar a partida, o primeiro jogador deve comprar uma carta do monte e descartar uma de suas cartas, colocando-a sobre a mesa, virada para cima.

5 - A partir daí, os jogadores podem comprar cartas do monte ou da mesa. Todos são obrigados a comprar e descartar, devendo cada jogador permanecer sempre com 8 cartas na mão.

6 - Se uma carta colocada sobre a mesa interessa a um jogador, ele pode comprá-la, mesmo que não seja a sua vez de jogar. Porém, se a carta interessa a mais de um jogador, ela deve ser comprada por quem estiver mais próximo do jogador que a descartou, de acordo com a sequência normal do jogo.

7 - Quando acabarem as cartas do monte, vira-se para baixo as cartas que estão sobre a mesa, formando um novo monte.

8 - Ganha o jogo quem fizer primeiro 2 quartetos. Os outros jogadores continuam jogando, para saber quem é o segundo, o terceiro e o quarto colocado na partida.

FICHAS DISNEY.
Um ótimo divertimento para você!

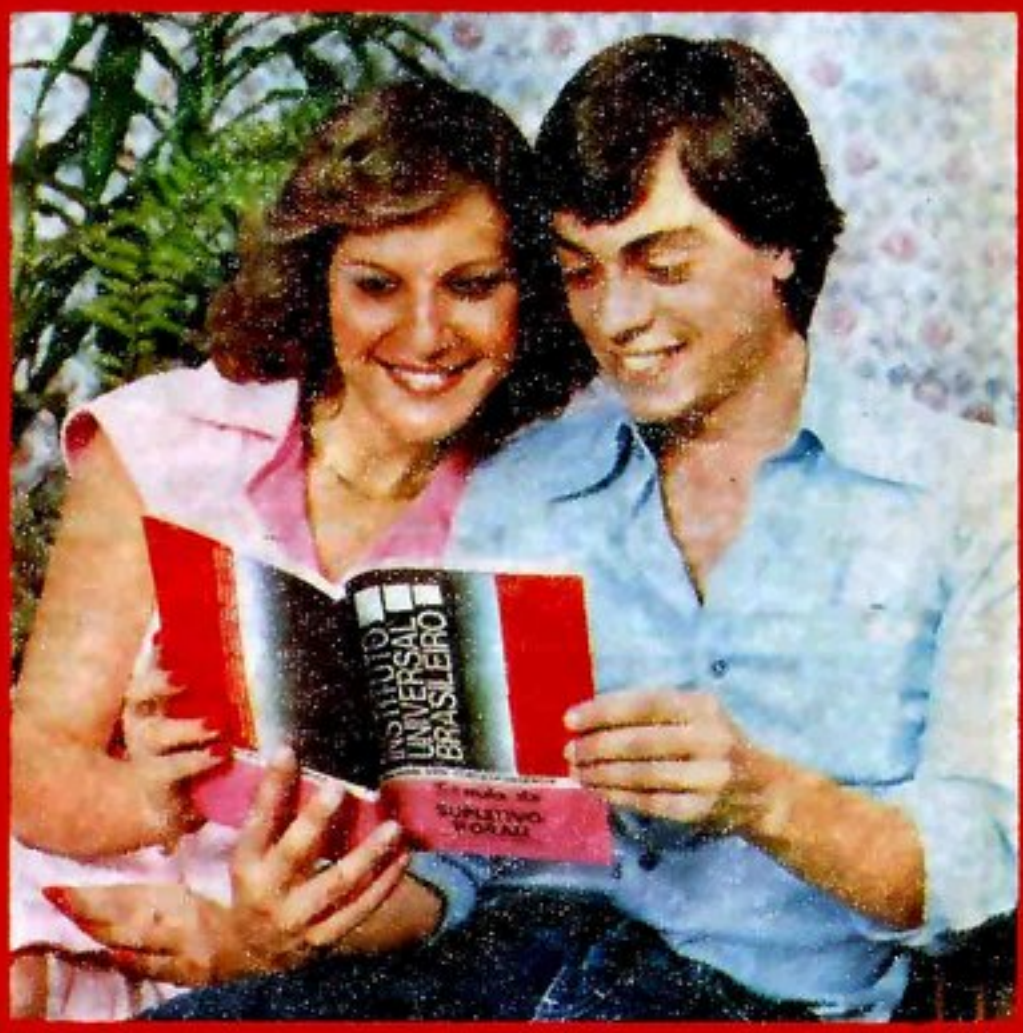
Obs.- Aprenda também uma outra maneira de jogar o Quarteto. Procure as regras 2, nas revistas ZÉ CARIOCA 1463, ALMANAQUE DISNEY 102 e MICKEY 326.

© 1979 WALT DISNEY PRODUCTIONS

INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO

RUA CAPITÃO FRANCISCO TEIXEIRA NOGUEIRA, 202 - CAIXA POSTAL 5058 - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 01000

O estudo por correspondência é a solução prática e objetiva para aqueles que não podem perder tempo !
E nós do INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO nos orgulhamos de oferecer o que existe de mais moderno nessa modalidade de ensino.



Afinal são 40 anos de experiência !

MATRICULE-SE COM URGÊNCIA E RECEBA AS LIÇÕES DO CURSO ESCOLHIDO, BEM COMO TODO O MATERIAL NECESSÁRIO GRATUITAMENTE.

MANDE O CUPOM ABAIXO OU ESCREVA-NOS HOJE MESMO.

373

INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO
Rua Capitão Francisco Teixeira Nogueira, 202
CAIXA POSTAL 5058 - SÃO PAULO - CEP 01000

ESTE É PARA SEU AMIGO.

SR. DIRETOR: Peço enviar-me **GRÁTIS** o folheto completo sobre o curso de:

_____ por correspondência.
(INDICAR O CURSO DESEJADO.)

Nome _____

_____

Rua _____ **nº** _____

Cidade _____ **CEP** _____

Estado _____

CURSOS RÁPIDOS!

- CURSO DE RADIOTÉCNICO (com peças e ferramentas gratuitas)
- CURSO DE CORTE E COSTURA
- CURSO DE AUXILIAR DE ENFERMAGEM
- CURSO DE DESENHO AROUITETÔNICO (DESENHO DE PLANTAS PARA CONSTRUÇÕES)
- CURSO DE DESENHO ARTÍSTICO E PUBLICITÁRIO
- CURSO DE BORDADO TRICÔ E CROCHÊ
- CURSO DE DESENHO DE MECÂNICA
- CURSO DE ELETRICIDADE
- CURSO SUPLETIVO DE 1º GRAU (antigo Madureza Ginasial)
- CURSO DE ELETRICIDADE DE AUTOMÓVEIS
- CURSO DE MECÂNICA GERAL
- CURSO DE MATEMÁTICA (1º e 2º Graus)
- CURSO SUPLETIVO DE 2º GRAU (antigo Madureza Colegial)
- CURSO DE MECÂNICA DE AUTOMÓVEIS
- CURSO DE TORNEIRO MECÂNICO
- CURSO DE PORTUGUÊS (1º e 2º Graus)
- CURSO DE REFRIGERAÇÃO E AR CONDICIONADO
- CURSO DE SECRETARIADO MODERNO
- CURSO DE CONTABILIDADE PRÁTICA
- CURSO DE AUXILIAR DE ESCRITÓRIO
- CURSO DE RÁDIO, TRANSISTORES, TELEVISÃO (preto e branco e a cores)
- CURSO DE AUXILIAR EM ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS
- CURSO DE INGLÊS
- CURSO DE TELEVISÃO em PRETO e BRANCO e a CORES

Mensalidades ao alcance de todos.

MANDE O CUPOM ABAIXO OU ESCREVA-NOS HOJE MESMO.

374

INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO
Rua Capitão Francisco Teixeira Nogueira, 202
CAIXA POSTAL 5058 - SÃO PAULO - CEP 01000

ESTE CUPOM É SEU.

SR. DIRETOR: Peço enviar-me **GRÁTIS** o folheto completo sobre o curso de:

_____ por correspondência.
(INDICAR O CURSO DESEJADO.)

Nome _____

_____

Rua _____ **nº** _____

Cidade _____ **CEP** _____

Estado _____

WALT DISNEY

PATETA, SONHANDO COM O FUTURO

SE ESTOU DORMINDO, NÃO ME ACORDE!
PATETA, VOCÊ PRECISA APRENDER A CONTROLAR SEU SONO!
O QUE DESEJA, SENHOR?
O MESMO QUE ELE PEDIU!
O SONO E OS SONHOS SÃO NECESSÁRIOS!
OS CIENTISTAS DIZEM QUE, SE A GENTE NÃO OS TIVESSE, ACABARÍAMOS TODOS MALUCOS!
AHAM!
HUMM...
JÁ DECIDIU O QUE VAI QUERER, SENHOR?
O MESMO QUE ELE PEDIU!
QUANDO FICAMOS CONFUSOS E PENSAMOS QUE OS SONHOS SÃO REAIS, É SINAL DE QUE ESTAMOS EM PERIGO!
O SENHOR VAI QUERER... O MESMO QUE ELE?
S-SIM!
TAP! TAP! TAP!
O QUE PRECISAMOS FAZER, PATETA, É ACORDÁ-LO!
ELES VÃO VER SÓ!
S-SIM!
REVELE SEUS SONHOS! FALE SOBRE ELES COM UM AMIGO!
SUA CONTA, SENHOR!

VOLTEM SEMPRE!
POR EXEMPLO, O QUE VOCÊ SONHOU NA NOITE PASSADA?
MUITAS COISAS... PÔXA!
PRIMEIRO, QUE FOMOS A UM BAR PRA BEBER ALGO GELADO!
SIM?
VOCÊ PAGOU A CONTA, MAS NÃO BEBEMOS NADA E EU ACORDEI COM SEDE!
EI, UM MOMENTO!
O QUE VOCÊ PEDIU NO BAR?
O MESMO QUE VOCÊ!
EU TAMBÉM DEVO TER PEDIDO O MESMO QUE VOCÊ! EU ESTAVA TÃO DISTRAÍDO CONVERSANDO...
SÓ SEI QUE AINDA ESTOU COM SEDE!
EU SÓ ME LEMBRO DE TER PAGO A CONTA!
QUER ÁGUA, MICKEY?
CARAMBA! ACHO QUE ACABAMOS DE FAZER O QUE VOCÊ SONHOU ONTEM!

FICAMOS SEM NOSSOS REFRESCOS, COMO EM SEU SONHO!

OUTRA VEZ?

OUTRA VEZ, NÃO! A PRIMEIRA VEZ FOI SONHO! A SEGUNDA ACONTECEU, MESMO!

COMO SABE DISSO?

TALVEZ A PRIMEIRA VEZ TENHA SIDO MEU SONHO, E NA SEGUNDA, O SEU!

ISSO É TOLICE! MAS TALVEZ... TALVEZ SEJA UM AVISO!

QUERO QUE ME INFORME SOBRE SEU PRÓXIMO SONHO, VIU?

SIM, MICKEY!

NESSA NOITE...

ZZZZZ

MNHAM!

ZZZZ

PÔXA! QUE SONHO TERRÍVEL EU TIVE AGORA!

TRIMM! TRIMM!

ZZZ... HEIN?

ALÔ, QUEM É? PATETA? VOCÊ ME ACORDOU A ESTA HORA DA MADRUGADA PRA ME CONTAR SEU SONHO?

PÔXA, MICKEY, VOCÊ PEDIU!

MAS NÃO ÀS QUATRO HORAS DA MANHÃ!

VENHA TOMAR CAFÉ COMIGO AMANHÃ E A GENTE CONVERSA SOBRE ISSO!

PÔXA!

NÃO SEI POR QUE ELE FOI FALAR EM CAFÉ! AGORA EU FIQUEI COM FOME!

E A MINHA GELADEIRA ESTÁ VAZIA! SE VOLTAR A DORMIR, EU VOU SONHAR COM COMIDA!

JÁ SEI! TEM AQUELA LANCHONETE QUE FICA ABERTA A NOITE TODA, AQUI PERTO!

TOMARA QUE EU ESTEJA ACORDADO, PORQUE ESTOU COM UMA FOME DAQUELAS!

DROGA! AGORA NÃO POSSO MAIS DORMIR!

VOU COMER ALGUMA COISA NAQUELA LANCHONETE QUE FICA ABERTA A NOITE TODA!

PATETA! O QUE ESTÁ FAZENDO AQUI?

PÔXA, MICKEY, QUE COINCIDÊNCIA!

ABERTO DIA E NOITE

CARDÁPIO

EU ACABEI DE SONHAR QUE A GENTE ESTAVA NUMA LANCHONETE QUE FICA ABERTA A NOITE TODA, E EU ESQUECI A CARTEIRA!

SIM?

CARDÁPIO

DEPOIS ENTROU UM ASSALTANTE E LEVOU SEU DINHEIRO!

OH, NÃO!

E...(GLUP!)

PASSE PRA CÁ!

GLUP!

ISSO PROVA QUE VOCÊ TEM PREMONIÇÃO, PATETA!

O QUE É ISSO?

ELE SABE COM ANTECEDÊNCIA O QUE VAI ACONTECER! ELE SONHOU QUE VOCÊ IA NOS ASSALTAR ASSIM!
EU SEI UMA PORÇÃO DE COISAS QUE VÃO ACONTECER!
VOCÊ PODE SONHAR COM O MELHOR MEIO DE ASSALTAR UM BANCO?
PODER, EU POSSO! MAS NÃO VOU FAZER ISSO!
POR QUE NÃO VAI EMBORA? VOCÊ JÁ PEGOU MEU DINHEIRO!
BEM, ANTES EU VOU LIMPAR A CAIXA REGISTRADORA...
...DEPOIS VOU TRANCAR OS DOIS NA COZINHA...
TLIM!
ESSA NÃO!
...E LEVAR VOCÊ COMIGO PRA PREVER UM ASSALTO AO BANCO!
EU NÃO QUERO IR!
EI, BAFO! ESSE CARA SONHA COM O FUTURO!
EU CONHEÇO ESSE MAGRICELA!
BAFO!
ELE VAI VER COM ANTECEDÊNCIA UM MEIO DA GENTE ASSALTAR O BANCO!
NO DURO?

MAS ELE NÃO ENTENDE NADA DE ASSALTOS!

O SEU AMIGO BAIXINHO DISSE QUE ELE PODE PREVER O FUTURO!

SEU AMIGO? UM RATO?

O MICKEY NUNCA DIZ UMA MENTIRA!

VOCÊS NÃO PODEM ME FAZER SONHAR COM ASSALTOS A BANCOS!

PODEMOS, SIM!

ENQUANTO ISSO, NA COZINHA DA LANCHONETE...

PRECISO ME LIVRAR E CHAMAR A POLÍCIA!

TALVEZ EU POSSA PEGAR O CUTELO COM OS DENTES E CORTAR SUAS CORDAS!

PUXA! COMO É QUE VOCÊ SONHOU COM TUDO ISSO?

ENQUANTO ISSO...

BEM, SONHADOR, NÓS QUEREMOS QUE SONHE!

NÃO VOU FAZER NADA! PÔXA!

EU E MEU AMIGO QUEREMOS TIRAR UMA NOTA ALTA DO BANCO, SACOU?

TOMARA QUE VOCÊS SEJAM PRESOS!

É AÍ QUE VOCÊ ENTRA NA JOGADA! VOCÊ VAI ACHAR UM MEIO DA GENTE ASSALTAR O BANCO SEM SERMOS PRESOS!

MESMO QUE ACHAR, EU NÃO DIGO NADA!

VAI DIZER, SIM!

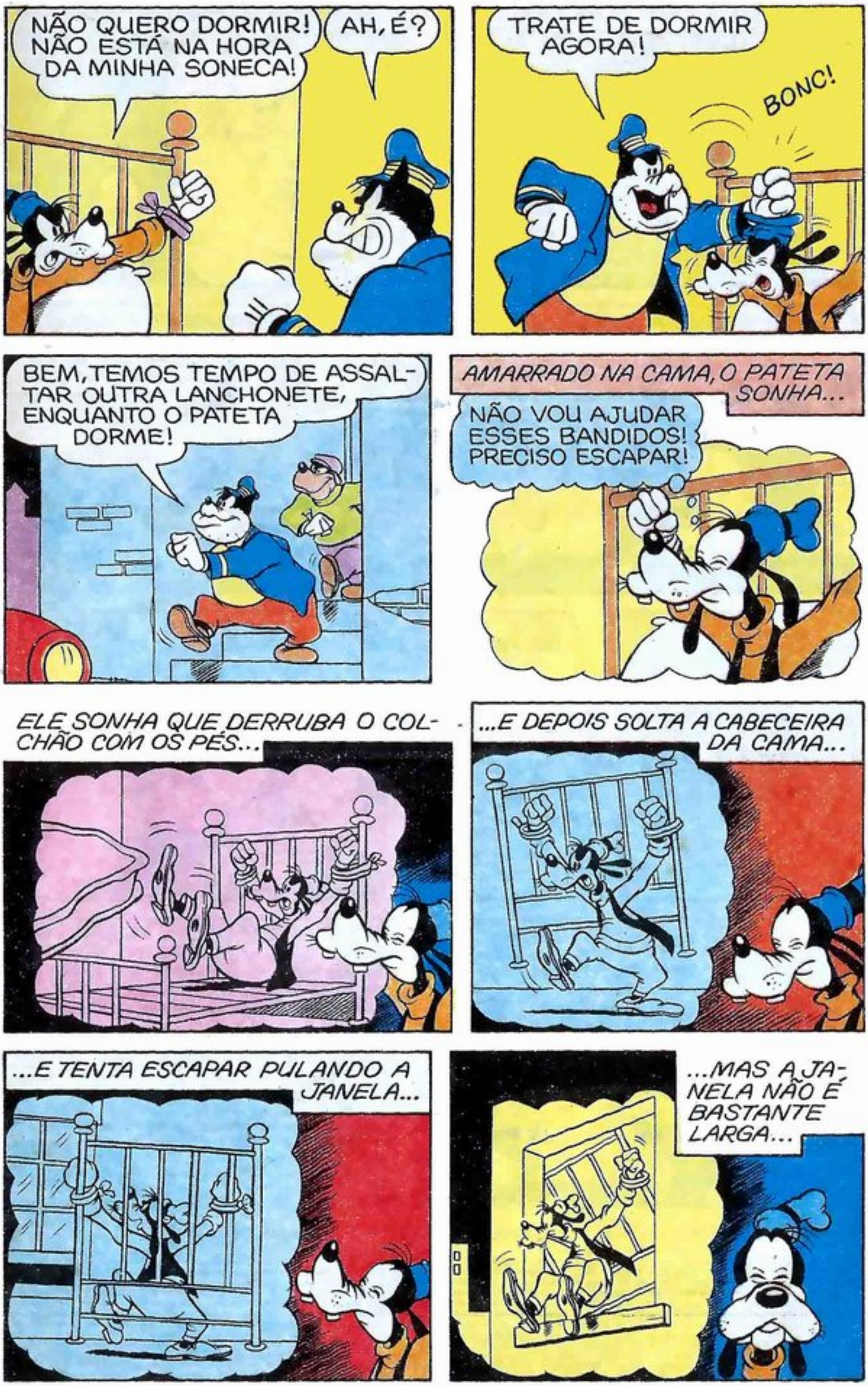
SÓ ASSIM PRA VOCÊ SAIR DESSA CAMA!

VOCÊ É MESMO PILANTRA, BAFO!

AQUI ESTÁ UMA NOTA DO BANCO... CHEIRE BEM!

AGORA CONCENTRE-SE... PENSE EM DINHEIRO... PENSE NO BANCO... VOCÊ VAI DORMIR... DORMIR... SONHAR...

...COM A COMBINAÇÃO DO COFRE, TAMBÉM!


NÃO QUERO DORMIR! NÃO ESTÁ NA HORA DA MINHA SONECA!
AH, É?
TRATE DE DORMIR AGORA!
BONC!
BEM, TEMOS TEMPO DE ASSALTAR OUTRA LANCHONETE, ENQUANTO O PATETA DORME!
AMARRADO NA CAMA, O PATETA SONHA...
NÃO VOU AJUDAR ESSES BANDIDOS! PRECISO ESCAPAR!
ELE SONHA QUE DERRUBA O COLCHÃO COM OS PÉS...
...E DEPOIS SOLTA A CABECEIRA DA CAMA...
...E TENTA ESCAPAR PULANDO A JANELA...
...MAS A JANELA NÃO É BASTANTE LARGA...

ELE SONHA QUE O MICKEY CHEGA NUM CARRO DA POLÍCIA PROCURANDO POR ELE...

...AO SUBIREM AS ESCADAS CORRENDO PARA SALVÁ-LO...

...SURPREENDEM O BAFO E SEU CÚMPLICE ENTRANDO PELOS FUNDOS. DEPOIS DO ÚLTIMO ASSALTO, E ELES SÃO PRESOS!

TUDO ACONTECE EXATAMENTE ASSIM, AMIGOS! JUSTAMENTE COMO O PATETA PRESSAGIOU!

ESSE TRAIDOR TEVE UM *PESADELO* COM O NOSSO ASSALTO!

NUNCA MAIS ACREDITAREI NISSO!

VAMOS ANDÁNDO!

DIAS DEPOIS...

OI, PATETA! VOCÊ ESTÁ BEM DISPOSTO! COMO VÃO SEUS SONHOS?

NÃO OS TIVE MAIS, MICKEY!

VOCÊ QUER DIZER QUE ELES NÃO ACORDAM MAIS VOCÊ?

NÃO! O MURRO DO BAFO BOTOU MEUS SONHOS PRA DORMIR E ELES AINDA NÃO ACORDARAM! IAC!

fim

ZE CARIOCA N.º 1461 — 09/11/79 — Revista Quinzenal da EDITORA ABRIL LTDA.

REDAÇÃO: r. Bela Cintra, 299 fone (011) 257-0999 Administração: r. do Curtume, 738, fone (011) 262 8077 Caixa Postal 2372 Telex (011) 22094 End. telegr. EDITABRIL, São Paulo/Editor e Diretor: Victor Civita/Diretores: Edgard de Silvio Faria, Richard Civita, Roberto Civita/Diretor de Publicações Infanto-Juvenis: Angelo Rossi/Diretor Editorial: Waldyr Igayara de Souza/Diretor Comercial: Arnaldo Haupimann/Diretor de Promoções e Propaganda: Ruy Perotti Barbosa/Diretor de Redação: Eduardo Octaviano/Coordenador: Júlio de Andrade Filho/Assistentes: Walkiria M. De Felice Ferreira, Maria Suzete Casellato, Elvira C. Castanon/Diretor de Arte: Izomar C. Guilherme/Chefe de Arte: Ovio Codecco/Produção: Danilo Borges/Gerente Comercial: Antonio Sérgio A. Oliveira/Gerente de Promoções: Elizabeth Klock Guimarães/Publicidade: São Paulo: Esther Tessler Seabra, Lenicio Sanches. Rio: Cláudio Duarte Bartolo/Gerentes de Produto: Luiz Carlos Manho, José Motta Filho/Diretor de Planejamento: Nivaldo Montingelli Jr./Gerente Administrativo: Alfredo P. Salvador/Diretor Responsável: S. Fukumoto. Preço do exemplar avulso: o constante na capa/Ninguém está credenciado a angariar assinaturas: se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais/Numeros atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou do distribuidor Abril de sua cidade. Em São Paulo: av. Tiradentes, 1391; no Rio de Janeiro: r. Sacadura Cabral, 141; no Paraguai: Distribuidora de Revistas Avance, Oliva 677 c/O'Leary (Assunção); nos E.U.A.: MZ Representatives, 112 Ferry St. (Newark 07105 Nova Jérsei); em Portugal: Livraria Bertrand Sarl, r. João de Deus - Venda Nova, Apartado 37 (Amadora); na Argentina: Rodolfo Paganini, Carlos Villate 1131/35 (Buenos Aires). Pedidos pelo correio: caixa postal 945, São Paulo/Temos em estoque só as últimas seis edições/Impressa e distribuida com exclusividade no país pela Abril S.A. Cultural e Industrial, av. Otaviano Alves de Lima, 4386, São Paulo/Todos os direitos reservados/Publicação especialmente autorizada por Walt Disney Productions. Registrada na D.C.D.P. do D. Polícia Federal sob n.º 044 P 209/73.

TENHA TODAS AS FICHAS DOS SEUS PERSONAGENS PREDILETOS DE GRAÇA!

Procure nestas revistas em quadrinhos da Editora Abril:

Revista	Dia	Grátis
Mickey 325	01 - nov.	A caixinha, para você guardar suas fichas.
O Pato Donald 1460	01 - nov.	6 Fichas Disney
Zé Carioca 1461	09 - nov.	6 Fichas Disney
O Pato Donald 1462	16 - nov.	6 Fichas Disney
Zé Carioca 1463	23 - nov.	6 Fichas Disney
Tio Patinhas 172	16 - nov.	6 Fichas Disney
Alm. Disney 102	23 - nov.	6 Fichas Disney
Mickey 326	01 - dez.	6 Fichas Disney

EDITORA ABRIL

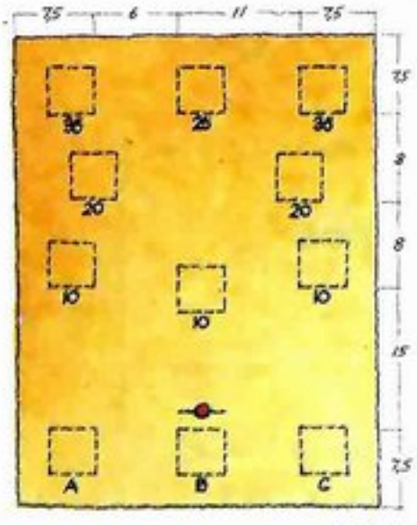
QUADRINHOS ABRIL
o lazer inteligente.

Danoninho vale por um bifinho e por uma brincadeira.

Diga depressa: o que vale por um bifinho? Certo. Danoninho.

A mamãe sabe o porquê. É que Danoninho equivale, por seu conteúdo nutritivo, a 180 g de carne. E você só precisa saber como ele é gostoso.

Danoninho pode ser de morango, abacaxi, pêra, banana, ameixa ou salada de frutas, tanto faz; não existe maneira mais alegre e gostosa de você crescer forte e sadio. E com os potinhos vazios, esta é uma das brincadeiras que você pode fazer.



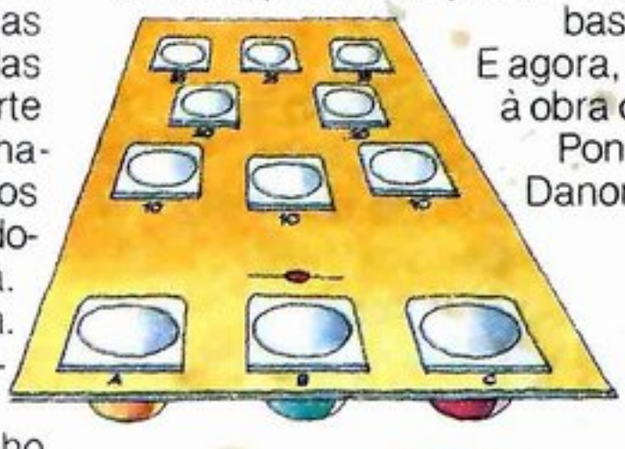
Para fazer este joguinho chamado Ponto-Bol você vai precisar de 11 potinhos de Danoninho, cartolina e cola. Primeiro, corte uma cartolina nas medidas dadas pelo desenho. Recorte os quadradinhos pontilhados e encaixe os potinhos, colando-os em seguida. Deixe secar bem. Marque os pontos correspondentes a cada potinho. A bolinha pode ser feita com miolo de pão misturado com um pouco de cola.

Para jogar é simples: cada jogador tem direito a três chutes, dados a partir da marca vermelha.

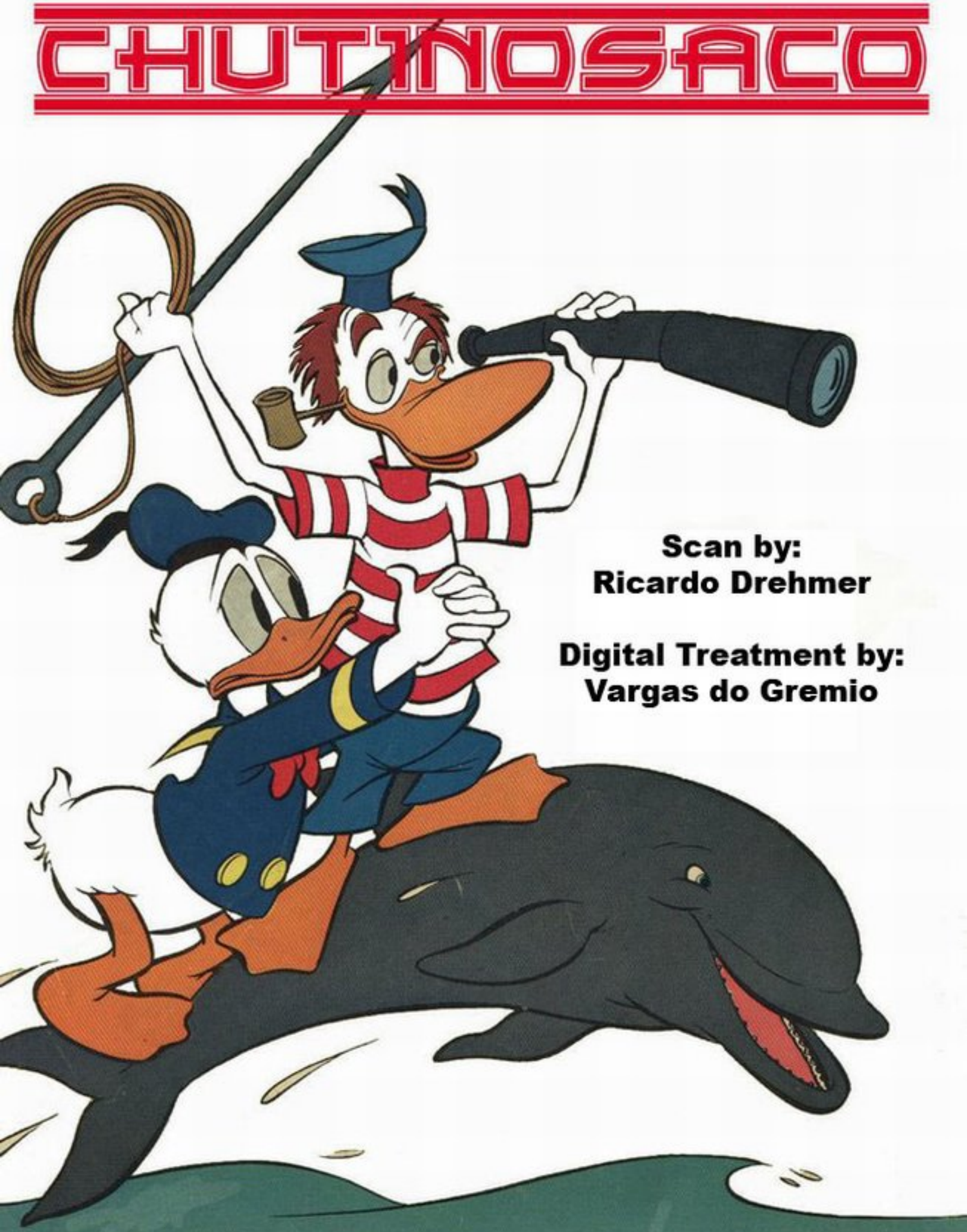
Aquele que primeiro fizer 200 pontos ganha a partida.

Note que os potinhos do fundo valem mais pontos, mas são mais difíceis, por isso, é preciso treinar bastante.

E agora, mãos à obra com o Ponto-Bol Danoninho.



CHUTINOSACO



Scan by:
Ricardo Drehmer

Digital Treatment by:
Vargas do Gremio

www.chutinosaco.blogspot.com